

NO RETURN

Das Endzeit Rollenspiel

Schnellstarter

2. Edition Deutsch



NORETURN

SCHNELLSTARTER

2. Edition Deutsch

Impressum

1. Auflage 2022 - Ebook „NoReturn Schnellstarter 2. Edition Deutsch“
Copyright 2022 by Mannifest Games. NoReturn ist eine eingetragene Marke von Manfred Altenschmidt / Mannifest Games.
Idee, Konzept, Autor, Satz, Grafiken: Manfred Altenschmidt
Lektorat: Thorsten Egolf

Der Inhalt darf für den privaten Gebrauch kopiert werden.
Weitere Informationen unter www.mannifest-games.de



Danke!

Ein besonderer Dank geht an alle Supporter und Patreons. Ohne Eure Unterstützung wäre NoReturn nicht möglich!

Ausserordentlicher Dank an alle Legendary Patreons (Juli 2022)

Lena Geibig, Nadine Rothe,
Simon Herzog, Cristoph Petersen,
Christoph Meyer, Charleene Sinok,
Reiner Knedel, Ben Frederic Wurg, Arjani,
Bodo Bernd, Jakob F.

Ein Rollenspiel spielen

Da es sich bei einem Pen & Paper Rollenspiel um eine interaktive Erzählgeschichte handelt, wird in der Regel ohne Spielbrett und hauptsächlich durch Erzählungen ein Spielort erschaffen. Dieses Rollenspiel spielt man am besten mit 4-5 Personen, wovon einer den Part der Spielleitung (SL) übernimmt und die Übrigen in die Rolle der Spieler (SP) und somit Protagonisten schlüpfen. Jeder Spieler verkörpert einen Charakter und teilt in dieser fiktiven Geschichte sämtliche Handlungen, die er mit seinem Charakter durchführen möchte, dem Spielleiter mit. Die Spieler beschreiben die Aktionen ihres Charakters und der SL beschreibt die Reaktionen der Welt darauf.

Wünscht ein Spieler, eine Tür zu öffnen, beschreibt die SL ob diese verschlossen ist und wenn nicht, was sich dahinter befindet. Die Spielleitung besitzt eine große Verantwortung, da sie als einzige die gesamte Geschichte, welche gespielt wird, kennt und die Welt um die Handlungen der Spieler mit Leben füllt. Als Quelle für Geschichten können entweder selbst ausgedachte Handlungen oder vorgefertigte Abenteuer, die es zum Download oder Kauf gibt, verwendet werden. Es ist nach wie vor ein gemeinschaftliches Spiel und auch wenn die SL sämtliche anderen Personen in der Welt darstellt, die im Allgemeinen als Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) betitelt werden, so darf nicht vergessen werden, dass nicht der SL die alleinige Aufgabe besitzt, die Spieler zu unterhalten, sondern alle gemeinschaftlich dieses Spiel spielen und kreativ mit Beschreibungen und dem Spielen ihrer Rolle zum Gruppenerlebnis beitragen.

Nach den Regelerklärungen finden sich beispielhafte Abläufe einer Spielrunde, um den Einstieg in die Rollenspielwelt von NoReturn besser nachvollziehen zu können. Im beigefügten Szenario können die Spieler selbst die vereinfachten Regeln ausprobieren und in das Geschehen eintauchen. Viel Spaß mit NoReturn!

Charakterauswahl

Im vollständigen NoReturn Rollenspiel werden Charaktere anhand eines Generierungspunktesystems nach eigenen Wünschen zusammengestellt. Hierbei ist durch einen Pool an Generierungspunkten (GP) gewährleistet, dass der Charakter nicht in allen Belangen übermenschlich ist und auch Schwachpunkte aufweist. Mit diesen GP werden Werte und Fähigkeiten für den Charakter erworben. Hierzu gehören Attribute, Fertigkeiten, Style-Skills, biologische Abnormitäten, PSI-Kräfte

und Ausrüstung, zu denen auch robotische Körperupgrades und weitere Augmentierungen zählen.

Auch die Spezies, die man als Spieler für seinen Charakter wählt, kosten eine gewisse Menge an GP.

Zuzüglich zu den durch GP erworbenen Werte und Fähigkeiten des Charakters darf man sich außerdem aus zahlreichen Charaktermerkmalen ein paar aussuchen, um den Schwerpunkt der Persönlichkeit des Protagonisten zu beschreiben. Diese Thematik greift auf das im Corebook beschriebene Moralsystem von NoReturn zurück und gibt der Charakterentwicklung eine weitere Perspektive.

In diesem Schnellstarter werden wir allerdings schnell an den Kern der Sache kommen und auf vorgefertigte Charaktere zurückgreifen, die mit ihren besonderen Eigenschaften zu dem Mini-Abenteuer passen und sich auf die Basisregeln konzentrieren.

Die Spielwelt

Wir schreiben das angebliche Jahr 5415. Unter dem Namen „Das Zentrum“ hat sich eine Weltregierung geformt und die Gesellschaft in zwei Gruppen gespalten. Entweder man lebt in einem durchstrukturierten totalitären System mit gnadenloser Überwachung in hightech Metropolen, die als Zitadellstädte bezeichnet werden, oder man lebt im postapokalyptischen Rest der Welt. Das Zentrum macht Jagd auf alles, was aus der Gesellschaft hervorsticht oder eine Bedrohung für das System sein könnte. Es hat Religion verboten und die Geschichtsschreibung diktiert. Mutanten, die als Mischung aus Mensch und Tier versteckt vor dem Zentrum leben, bergen nicht mehr oder weniger Gefahr als Gangs, Söldner und anderes Gesocks, das die Überreste der Zivilisation tyrannisieren. Die Schwarzmärkte sprudeln über vor gestohlener Hightech, robotischen Körperupgrades und Waffen, was dem Recht des Stärkeren eine neue Bedeutung eingesteht. Einzig etwas Stabilität wird durch den vom Zentrum strategisch eingestreuten New Dollar gewährt. Dadurch, dass neue Waren vom Zentrum in den Wirtschaftskreislauf gelangen, behält der New Dollar als Zahlungsmittel seinen Wert und wird in den meisten Gebieten noch vor Tauschhandel geschätzt. Als Überlebenskünstler, Freigeist oder von Geburt an zur Flucht verdammt, schlägt man sich durch diese Welt. Versucht seine eigenen Ziele und Wünsche von einer besseren Zukunft umzusetzen.

SAMIR KOWATCH

Der Gang-Dealer

Charakterdaten

Spezies: Mensch (0 GP) Geschlecht: männlich
Alter: 27 Jahre Größe: 1,81 m Gewicht: 76 kg

Charakterkonditionen

Organismus: 100 Psyche: 80
Infektionsresistenz: 3W6

Attribute (190 GP)

Geschick	3	Wahrnehmung	3
Stärke	3	Wissen	4
Konstitution	4	Charisma	3
Beweglichkeit	3	Handwerk	2

Sonderattribute

Schmerztoleranz: 10	Adrenalin: 2
Trefferpunkte: 30	DMG Schwellwert: 30

Fertigkeiten (78 GP)

Ausdauer [KO] 1	Nahkampf [BE] 2
Blocken [KO] 2	Orientierung [WA] 2
Bodenfahrzeuge [GE] 2	Saufen [KO] 4
Chemie [WI] 2	Schätzen [WA] 3
Computer [WI] 1	Schießen [GE] 4
Gassenwissen [WI] 3	Überreden [CH] 2
Medizin [WI] 2	Verhandeln [CH] 4
Menschenkenntnis [CH] 2	Willenskraft [WI] 2

Biologische Abnormitäten (65 GP)

Immunität

- Bonus auf Infektionsresistenz von +2W und Wunden heilen doppelt so schnell.

Kongenitale Analgesie

- Schmerztoleranz 10, der Charakter hat kein Schmerzempfinden.

100 GP sind bei diesem Charakter nicht verteilt und können zur Individualisierung im Hauptspiel verwendet werden. Beispielsweise können sie für biologische Abnormitäten, weitere Fertigkeiten, höhere Attribute oder mehr Ausrüstung investiert werden.



Ausrüstung (17 GP)

6.880 N\$ Bargeld, SmartCom, Straßenkleidung, Gasmaske (+4 Punkte Infektionsresistenz beim Atmen), 2x Pistole: Kraft P11 (Schaden 30p., 1 Schuss je Aktion, 18 Schuss im Magazin).

4x Painkiller (Droge zur Injektion. Kein Schmerzempfinden für 20 minus Infektionsresistenzwurf Stunden. Kosten 250 N\$/Stück).

Robotisches Haustier-Ratte „Remy“

GE 3 ST 1 KO 3 BE 4 WA 5

Nachforschen 2 (7), Eigenschaft: Nachtsicht.

Trefferpunkte: 70 (Mit Kunstfell)

HELLGA

Die Sängerin

Charakterdaten

Spezies: Mutant (110 GP) Geschlecht: weiblich
Alter: 27 Jahre Größe: 1,98 m Gewicht: 138 kg

Charakterkonditionen

Organismus: 100 Psyche: 70
Infektionsresistenz: 1W6+1

Attribute (210 GP)

Geschick	4	Wahrnehmung	4
Stärke	6	Wissen	2
Konstitution	6	Charisma	6
Beweglichkeit	4	Handwerk	4

Sonderattribute

Schmerztoleranz: 7 Adrenalin: 3
Trefferpunkte: 30 DMG Schwellwert: 21

Fertigkeiten (62 GP)

Ausdauer [KO] 4	Reaktion [WA] 2
Bodenfahrzeuge [GE] 1	Sagen & Mythen [WI] 2
Gassenwissen [WI] 1	Saufen [KO] 2
Inspiration [CH] 4	Schauspiel [CH] 4
Kunst [HA] 4	Waffenkampf [BE] 1
Menschenkenntnis [CH] 1	Willenskraft [WI] 3
Nahkampf [BE] 2	

Ausrüstung (8 GP)

5.700 N\$ Bargeld, SmartCom, Straßenkleidung, Feuerwehraxt (Angriff-/Parade +1W, Schaden ST +40p., 2,9 kg), Gitarre (Stufe 2), 2 Flaschen „Gesichtsstiefel (Likör)“ zu je 1 Liter.

60 GP sind bei diesem Charakter nicht verteilt und können zur Individualisierung im Hauptspiel verwendet werden. Beispielsweise können sie für biologische Abnormitäten, weitere Fertigkeiten, höhere Attribute oder mehr Ausrüstung investiert werden.

Biologische Eigenschaften (110 GP)

Durch Spezies (Handwerk +1, Wahrnehmung +1) sichtbare biologische Eigenschaften (5GP)
Cuteness Overload (CH+2, Einschüchtern :2)

versteckte biologische Eigenschaften (105 GP)
Nachtsicht,
Roh und Blutig (kann rohe Nahrung essen),
Schmerzresistenz Stufe 2 (Schmerztoleranz +4),
Verdichtete Muskulatur Stufe 3 (ST und KO +3),

Auffälligkeiten
Animalischer Kopf (für 30),
Fell Stufe 3 (für 30)
Hautfarbe und Musterung Stufe 3 (für 45)

TERRY SPENCER

Der Ex-Söldner



Ausrüstung (2 GP)

1.170 N\$ Bargeld, SmartCom, Straßenkleidung.
Pistole: Barret 90B (Schaden 24p., 1 Schuss je Aktion, 15 Schuss im Magazin), 30 Schuss Ersatzmunition.
Kevlargete-Schutzweste (leicht) (Körperzone 6, 7, 8; 25p. MK:A Rüstung).

Nahkampfschaden mit dem Robotikarm verwendet das durchschnittlichen Stärkeattribut + 20 Punkte.

100 GP sind bei diesem Charakter nicht verteilt und können zur Individualisierung im Hauptspiel verwendet werden. Beispielsweise können sie für biologische Abnormitäten, weitere Fertigkeiten, höhere Attribute oder mehr Ausrüstung investiert werden.

Charakterdaten

Spezies: Mensch (0 GP) Geschlecht: männlich
Alter: 34 Jahre Größe: 1,69 m Gewicht: 78 kg

Charakterkonditionen

Organismus: 96 Psyche: 80
Infektionsresistenz: 1W6

Attribute (220 GP)

Geschick	4	Wahrnehmung	4
Stärke	3 (4)	Wissen	3
Konstitution	3 (4)	Charisma	3
Beweglichkeit	4	Handwerk	4

Sonderattribute

Schmerztoleranz: 3	Adrenalin: 2
Trefferpunkte: 30	DMG Schwellwert: 9

Fertigkeiten (92 GP)

Ausweichen [BE] 3	Nahkampf [BE] 4
Blocken [KO] 3	Reaktion [WA] 3
Bodenfahrzeuge [GE] 4	Robotik [HA] 3
Computer [WI] 3	Schießen [GE] 4
Einschüchtern [CH/ST] 4	Sicherheitstechnik [HA] 2
Gassenwissen [WI] 1	Waffenkampf [BE] 3
Heimlichkeit [WA] 2	Willenskraft [WI] 3
Nachforschen [WA] 1	Wurfaffen [GE] 3

Robotik (16 GP)

Robotischer linker Arm der Silver Light High Tech Serie von TC.

GE 6, ST 10, KO 10, BE 4

Upgrades in Stärke und Konstitution Stufe 6. Außerdem Upgrades in Geschick Stufe 3, Beweglichkeit Stufe 1 und Panzerung Stufe 2.

Tastsinn 4W, Kapazität 8 (nach Upgrades 3), Organismus -4, Panzerung 30p. MK:B., 70 Trefferpunkte.

Wird bei einer Aktion nur der Arm verwendet (wie z.B. Schießen) so verwendet man die Attribute des Arms, anstelle der des Körpers. Für Aktionen die den gesamten Körper betreffen (z.B. Nahkampf), wird der körperliche Durchschnittswert verwendet. Dieser ist in Klammern hinter den regulären Attributstufen vermerkt (sofern er abweicht).

PATSY GARCIA

Jacky of all Trades

Charakterdaten

Spezies: Evo (10 GP) Geschlecht: weiblich
Alter: 30 Jahre Größe: 1,76 m Gewicht: 66 kg

Charakterkonditionen

Organismus: 92 Psyche: 79
Infektionsresistenz: 2W6

Attribute (220 GP)

Geschick	4	Wahrnehmung	4
Stärke	3	Wissen	4
Konstitution	3	Charisma	4
Beweglichkeit	4	Handwerk	3

Sonderattribute

Schmerztoleranz: 3 Adrenalin: 2
Trefferpunkte: 30 DMG Schwellwert: 9

Fertigkeiten (118 GP)

Akrobatik [BE] 2	Nachforschen [WA] 2
Ausweichen [BE] 4	Nahkampf [BE] 4
Bodenfahrzeuge [GE] 2	Reaktion [WA] 2
Computer [WI] 2	Rennen [BE] 2
Einschüchtern [CH/ST] 2	Schießen [GE] 4
Elektronik [HA] 2	Sicherheitstechnik [HA] 4
Gassenwissen [WI] 2	Taschendiebstahl [GE] 2
Heimlichkeit [WA] 2	Überreden [CH] 2
Klettern [BE] 3	Verhandeln [CH] 2
Kunst [HA] 2	Waffenkampf [BE] 2
Medizin [WI] 2	Willenskraft [WI] 4
Menschenkenntnis [CH] 2	Wurfaffen [GE] 2

Tolle Dinge (40 GP)

Biologische Abnormität
Psionische Abartigkeit
- Der Charakter ist immun gegen PSI-Kräfte der Kat. A.

Durch Spezies (Konstitution +1, Charisma +1)

50 GP sind bei diesem Charakter nicht verteilt und können zur Individualisierung im Hauptspiel verwendet werden. Beispielsweise können sie für biologische Abnormitäten, weitere Fertigkeiten, höhere Attribute oder mehr Ausrüstung investiert werden.



Ausrüstung (12 GP)

2.290 N\$ Bargeld, SmartCom, (modische) Straßenkleidung, Dietrich-Set, Rucksack (20l), 2x Bewegungsmelder (gekoppelt an SmartCom), Messer (Nahkampf, Angriffswurf +1W, Schaden ST +20p.).
Pistole: Kraft P11 (Schaden 30p., 1 Schuss je Aktion, 18 Schuss im Magazin).

Implantat

Enterhaken im Unterarm
- 50 Meter Reichweite, 50 Schadenspunkte beim Einschlag. Wird mit der Fertigkeit „Schießen“ verwendet.

MARC

Der Beschützer

Charakterdaten

Spezies: Mutant (120 GP) Geschlecht: männlich
Alter: 21 Jahre Größe: 2,07 m Gewicht: 152 kg

Charakterkonditionen

Organismus: 100 Psyche: 70
Infektionsresistenz: 1W6

Attribute (200 GP)

Geschick	2	Wahrnehmung	3
Stärke	9	Wissen	3
Konstitution	9	Charisma	2
Beweglichkeit	4	Handwerk	1

Sonderattribute

Schmerztoleranz: 3 Adrenalin: 4
Trefferpunkte: 30 DMG Schwellwert: 9

Fertigkeiten (40 GP)

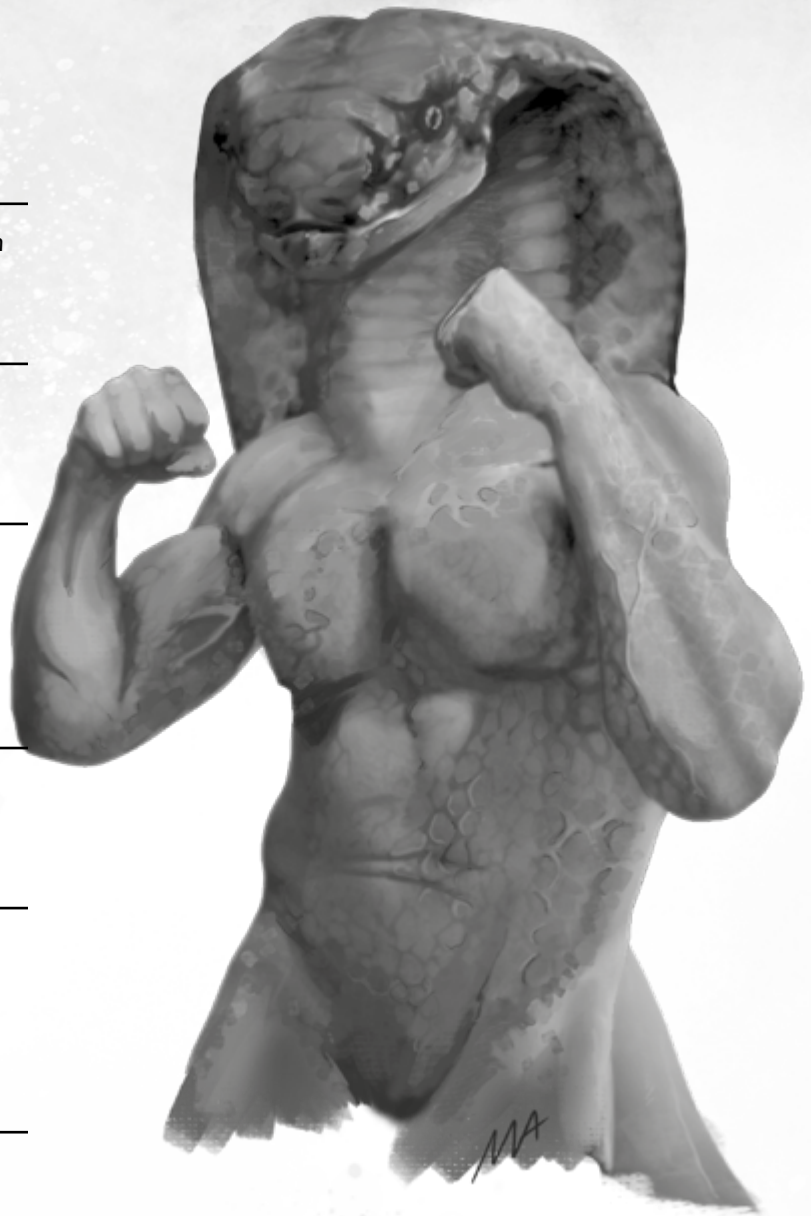
Blocken [KO] 4	Rennen [BE] 2
Medizin [WI] 2	Spezies [WI] 2
Nahkampf [BE] 4	Willenskraft [WI] 4
Reaktion [WA] 2	

Biologisches Eigenschaften (120 GP)

Durch Spezies (Stärke +1, Konstitution +1)
versteckte biologische Eigenschaften (120 GP)
Adrenalinkammern (Adrenalin +1) Stufe 1
Giftresistenz Stufe 2
Regeneration: Reg.Geschwindigkeit 10, Reg. Pool 100,
Thermalsicht,
Verdichtete Muskulatur Stufe 3 (ST und KO +3),

Auffälligkeiten

Animalischer Kopf (für 40),
Hautfarbe und Musterung Stufe 4 (für 60)
Schuppen Stufe 2 (für 20)
Schwanz (für 25)



Ausrüstung (0 GP)

SmartCom, schäbige Kleidung (nur Schuhe und Hose).

Biologische Abnormitäten (40 GP)

X-Trem Gen (Stärke +1, Stärke günstiger Steigern)

50 GP sind bei diesem Charakter nicht verteilt und können zur Individualisierung im Hauptspiel verwendet werden. Beispielsweise können sie für biologische Abnormitäten, weitere Fertigkeiten, höhere Attribute oder mehr Ausrüstung investiert werden.

CHANTY KHATRI

Die Kampfkünstlerin



Style-Skills (15 GP)

Power Nap

- Kann sich 30 min ausruhen statt zu schlafen),
- Tae-Kwon-Do Stufe 2
- Bei Angriffen mit den Beinen erhält man 3 Bonuswürfel.
- Bei Angriffen mit den Beinen erhält man einen Schadensbonus von 3 Würfel.

Ausrüstung (3 GP)

2.900 N\$ Bargeld, SmartCom, Straßenkleidung (Sportkleidung), Schäbige Kleidung (für den Alltag).

100 GP sind bei diesem Charakter nicht verteilt und können zur Individualisierung im Hauptspiel verwendet werden. Beispielsweise können sie für biologische Abnormitäten, weitere Fertigkeiten, höhere Attribute oder mehr Ausrüstung investiert werden.

Charakterdaten

Spezies: Adivasi (40 GP) Geschlecht: weiblich
Alter: 18 Jahre Größe: 1,63 m Gewicht: 56 kg

Charakterkonditionen

Organismus: 100 Psyche: 100
Infektionsresistenz: 2W6

Attribute (180 GP)

Geschick	3	Wahrnehmung	4
Stärke	2	Wissen	3
Konstitution	3	Charisma	4
Beweglichkeit	4	Handwerk	2

Sonderattribute

Schmerztoleranz: 3 Adrenalin: 4
Trefferpunkte: 30 DMG Schwellwert: 9

Fertigkeiten (62 GP)

Akrobatik [BE] 3	Nachforschen [WA] 1
Ausdauer [KO] 3	Nahkampf [BE] 7
Ausweichen [BE] 6	Reaktion [WA] 2
Bodenfahrzeuge [GE] 1	Rennen [BE] 2+6 (8)
Gassenwissen [WI] 2	Springen [BE] 3
Heimlichkeit [WA] 1	Willenskraft [WI] 2

Weiteres gutes Zeug (65 GP)

Hyperdrenalin

- Bonus auf Adrenalin und Nutzung dessen auch ohne Stresssituation.

N²

- Ausweichen und Nahkampf erhalten einen Bonus und durften bei der Erstellung über Stufe 4 gesteigert werden.

Durch Spezies (Beweglichkeit +1)

Die Adivasi haben automatisch und kostenlos die biologische Abnormität „Common Sense“. Sie erhalten einen temporären Bonus von 6 Würfeln auf die Fertigkeit „Rennen“. Die biologischen Eigenschaften „Giftresistenz Stufe 2“ und „360-Grad-Sicht“ auf Basis von Ultraschall, besitzt jeder Adivasi ebenfalls automatisch. Die 360-Grad-Sicht ist nur dann einsetzbar, wenn sich die Ohren frei bewegen können.

CHARAKTERDATEN

CHARAKTERNAME: _____

SPEZIES: _____

GESCHLECHT: _____ ALTER: _____

GRÖÖE: _____ GEWICHT: _____

AUSSEHEN: _____



SPIELER: _____

CHRONIK / SL: _____

ERSTELLUNGSDATUM: _____

CHARAKTERKONZEPT: _____

CHARAKTERKONDITIONEN

ORGANISMUS: _____

PSYCHE: _____

INFEKTIONSRESISTENZ: _____

BUTTERFLY EFFECT: _____

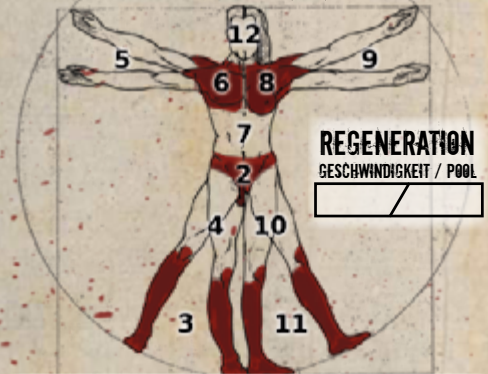
ERFAHRUNG	JUSTICEPOINTS	CHAOSPOINTS
GESAMT/AKTUELL	GESAMT/AKTUELL	GESAMT/AKTUELL
_____	_____	_____

ATTRIBUTE

	STUFE	MODIFIKATOREN		STUFE	MODIFIKATOREN
GESCHICK	_____	_____ [GE]	WAHRNEHMUNG	_____	_____ [WA]
STÄRKE	_____	_____ [ST]	WISSEN	_____	_____ [WI]
KONSTITUTION	_____	_____ [KO]	CHARISMA	_____	_____ [CH]
BEWEGLICHKEIT	_____	_____ [BE]	HANDWERK	_____	_____ [HA]

	STUFE		STUFE
TREFFERPUNKTE	_____	SCHMERZTOLERANZ	_____
DMG SCHWELLWERT	_____	ADRENALIN	_____
		MEDITATION	_____

KÖRPERZONEN



FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	ATTR.	STUFE	MOD.
Akrobatik	BE	_____	_____
Astronomie	WI	_____	_____
Ausdauer	KO	_____	_____
Ausweichen	BE	_____	_____
Basteln	HA	_____	_____
Blocken	KO	_____	_____
Bodenfahrzeuge	GE	_____	_____
Chemie	WI	_____	_____
Computer	WI	_____	_____
Dressieren	CH	_____	_____
Einschüchtern	CH/ST	_____	_____
Elektronik	HA	_____	_____
Feuerwaffenbau	HA	_____	_____
Fluggeräte	GE	_____	_____
Gassenwissen	WI	_____	_____
Geschütze	GE	_____	_____
Großraumschiff	WI	_____	_____
Heimlichkeit	WA	_____	_____
Inspiration	CH	_____	_____
Klettern	BE	_____	_____
Kunst	HA	_____	_____
Mechanik	HA	_____	_____
Medizin	WI	_____	_____
Menschenkenntnis	CH	_____	_____
Nachforschen	WA	_____	_____
Nahkampf	BE	_____	_____
Naturkunde	WI	_____	_____
Orientierung	WA	_____	_____
Projektilwaffen	GE	_____	_____
Raumjäger	GE	_____	_____
Raumschiff	GE	_____	_____
Reaktion	WA	_____	_____
Reiten	BE	_____	_____
Rennen	BE	_____	_____
Robotik	HA	_____	_____
Rüstungsbau	HA	_____	_____

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	ATTR.	STUFE	MOD.
Sagen & Mythen	WI	_____	_____
Saufen	KO	_____	_____
Schätzen	WA	_____	_____
Schauspiel	CH	_____	_____
Schießen	GE	_____	_____
Schwere Waffen	GE	_____	_____
Schwimmen	BE	_____	_____
Sicherheitstechnik	HA	_____	_____
Spezies	WI	_____	_____
Springen	BE	_____	_____
Sprühwaffen	GE	_____	_____
Stemmen	ST	_____	_____
Taschendiebstahl	GE	_____	_____
Überreden	CH	_____	_____
Verhandeln	CH	_____	_____
Waffenbau	HA	_____	_____
Waffenkampf	BE	_____	_____
Wasserfahrzeuge	GE	_____	_____
Willenskraft	WI	_____	_____
Wurfaffen	GE	_____	_____
Zero-G	BE	_____	_____

BESONDERE FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	STUFE
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

STYLE-SKILLS

ZONE	RÜSTUNGSWERT & MK	ZONE	RÜSTUNGSWERT & MK
12	_____	_____	_____
11	_____	6	_____
10	_____	5	_____
9	_____	4	_____
8	_____	3	_____
7	_____	2	_____

STYLE-SKILL (KAMPFKUNST MIT STUFE)	STUFE
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

CHARAKTERMERKMALE

CHARAKTERMERKMAL (BONUS WENN VORHANDEN)	JP/CP
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

BUTTERFLY EFFECT: COPY CAT & SKILL MASTER -2EP;
HALBE STEIGERUNGSKOSTEN DER ZUGEHÖRIGEN FERTIGKEITEN

ATTRIBUT: NÄCHSTE STUFE X10 EP
SONDERATTRIBUT: NÄCHSTE STUFE X6 EP

ELITE FERTIGKEIT: NÄCHSTE STUFE X4 EP
(BESONDERE) FERTIGKEIT: NÄCHSTE STUFE X2 EP

MØDUS / SØNSTIGES

[illegible]

WICHTIGE NOTIZ

[illegible][illegible][illegible]

BIO. EIGENSCHAFTEN

[illegible]This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. There are several large, faint, reddish-brown circular smudges or stains on the left side of the page, which appear to be ink transfers from another document. The paper is otherwise blank, with no handwriting or printed text visible.

PHYSIOLOGISCHE STÖRUNGEN & CODE-G

[illegible]

VOR- UND NACHTEILE

[illegible][illegible]

Auszug des Vario-D6 Regelsystem

Hier abgebildete Regeln sind teilweise vereinfacht und bilden lediglich einen Teil der Regeltechnik von NoReturn ab. Sowohl im eigentlichen Rollenspiel, als auch in Kampfhandlungen werden durch viele weitere Facetten der Regeln deutlich mehr Spiel- und Entwicklungstiefe geboten.

Zusammengefasst findet man hier alle nötigen Grundregeln, welche zum spielen des beliegende Mini-Szenarios benötigt werden.

Die Würfel

Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführt mit der er potenziell Scheitern kann oder eine spürbare Entwicklung in der Geschichte erzeugt, wird eine Würfelprobe abgelegt. Die Probe ist entweder eine offene Probe gegen einen Mindestwurf oder eine konkurrierende Probe gegen einen anderen Würfelwurf. Gewürfelt werden Attributanzahl sechseitiger Würfel, wovon ein Würfel eine andere Farbe aufweist (oder auf andere Art und Weise unterschieden werden kann). Dieser besondere Würfel ist der Hazard-Di. Alle Augenzahlen des Würfelwurfs werden zu einem gesamten Ergebnis aufaddiert. Der Hazard-Di wird im Gegensatz zu den anderen Würfeln bei einer Augenzahl von 6 aufaddiert und erneut gewürfelt. Alle folgenden Ergebnisse werden weiter addiert, bis dieser Würfel keine 6 mehr zeigt.

Ein Hazard-Di wird auch als „explodierender Würfel“ bezeichnet, da sich sein Wert bei einer gewürfelten 6 erweitert.

Sechsseitige Würfel werden als W6 bezeichnet. Besitzt man eine besondere Anzahl an sechseitige Würfel, wird die Menge als Zahl vor den W6 genannt: z.B. 4W6 bei vier Würfeln mit sechs Seiten.

Die Würfelanzahl setzt sich aus dem zur Situation passenden Attribut und, sofern vorhanden, einer entsprechenden Fertigkeit zusammen. Die Stufen dieser beiden Werte addiert ergeben die Würfelanzahl. Sollte man keine entsprechende Fertigkeit besitzen, würfelt man lediglich die durch das Attribut angegebene Menge abzüglich zwei Würfel. Durch diesen Malus kann die Würfelanzahl allerdings niemals auf oder unter Null fallen. Bedenke, dass einer der Würfel als Hazard-Di gekennzeichnet wird.

Für den Versuch an einer Gebädefassade herauf zu klettern würfelt man eine Probe mit der Attributsstufe von „Stärke“ plus die Fertigkeitstufe von „Klettern“. Fehlt diese Fertigkeit so steht das Attribut Minus zwei Würfel zur

Verfügung.

Stärke 3 bedeutet man würfelt insgesamt 3W6, wovon einer den Hazard-Di darstellt. Würfelt man zu dem Attribut eine Fertigkeit hinzu, so verwenden wir die 3W6 von Stärke plus beispielsweise 4W6 der Fertigkeit „Klettern“. Somit haben wir eine Summe von 7W6 wovon einer als Hazard-Di zählt.

Über Attribute und Fertigkeiten

Jeder Charakter besitzt zehn Attribute und wahlweise viele Fertigkeiten. Jedes Attribut stellt Grundeigenschaften eines Charakters dar, wohingegen Fertigkeiten eher Tätigkeitsfelder vertreten, die stärker variieren und Schwerpunkte, Ausbildungen oder individuelle Qualitäten hervorbringen. Fertigkeiten sind immer Attributen zugehörig und werden bei Proben immer mit dem zugehörigen Attribut gewürfelt. Welche Themengebiete von welchen Attributen abgedeckt werden und was für Fertigkeiten in welchen Situationen verwendet werden können, ist in den meisten Fällen zwar intuitiv verständlich, wird nun aber noch genau beschrieben.

Ein Attribut auf Stufe 3 ist menschlicher Durchschnitt.

Geschick

Unter Geschick versteht man die Fähigkeit, präzise und schnell zu arbeiten. Das Fingerspitzengefühl sowie die Hand-Augen-Koordination spielen bei Geschick eine große Rolle. Viele Fernkampffertigkeiten sowie das Steuern von Fahrzeugen fällt in den Bereich der Geschicklichkeit.

Stärke

Die Stärke eines Charakters beschreibt seine Körperkraft und ausgebildete Muskulatur. Daraus resultierend wird auch der Schaden den man im Nahkampf anrichten kann maßgeblich durch Stärke beeinflusst.

Konstitution

Als Konstitution bezeichnet man die allgemeine Widerstandskraft des Körpers gegen Schäden und Erschöpfung. Sie zeigt auf, wie robust der Charakter ist. Sollte durch Schaden oder andere Modifikatoren Konstitution, auch nur temporär, auf null oder darunter sinken, verliert ein Charakter das Bewusstsein.

Beweglichkeit

Die Kontrolle die der Charakter über seine Flexibilität, Schnelligkeit und athletischen Fähigkeiten besitzt, wird über Beweglichkeit abgebildet. Nicht nur sind viele kampfbegleitende Fertigkeiten unter Beweglichkeit angesiedelt, sondern wird auch die Bewegungs-

reichweite eines Charakters von diesem Attribut abgeleitet.

Wahrnehmung

Wahrnehmung setzt sich aus den fünf sensorischen Basissinnen zusammen: Geruchssinn, Geschmackssinn, Hörsinn, Sehsinn und Tastsinn. Verfügt der Charakter über weitere Sinne, werden diese losgelöst davon gewertet und verwenden den Wahrnehmungsdurchschnitt als ihren Wert.

Das Wahrnehmungsattribut repräsentiert die Qualität der Sinneseindrücke und auch die Geschwindigkeit mit der diese verarbeitet und bewertet werden.

Wissen

Die Bildung und erlerntes Wissen wird über das gleichnamige Attribut dargestellt. Auch Erinnerungsvermögen, Konzentration und Sprachkenntnisse sind durch Wissen bestimmt.

Es gibt kein Attribut, das die Intelligenz des Charakters bestimmt. Somit liegt es immer an den Spielenden ihre Charaktere so intelligent (oder auch dumm) wie sie wünschen, darzustellen.

Charisma

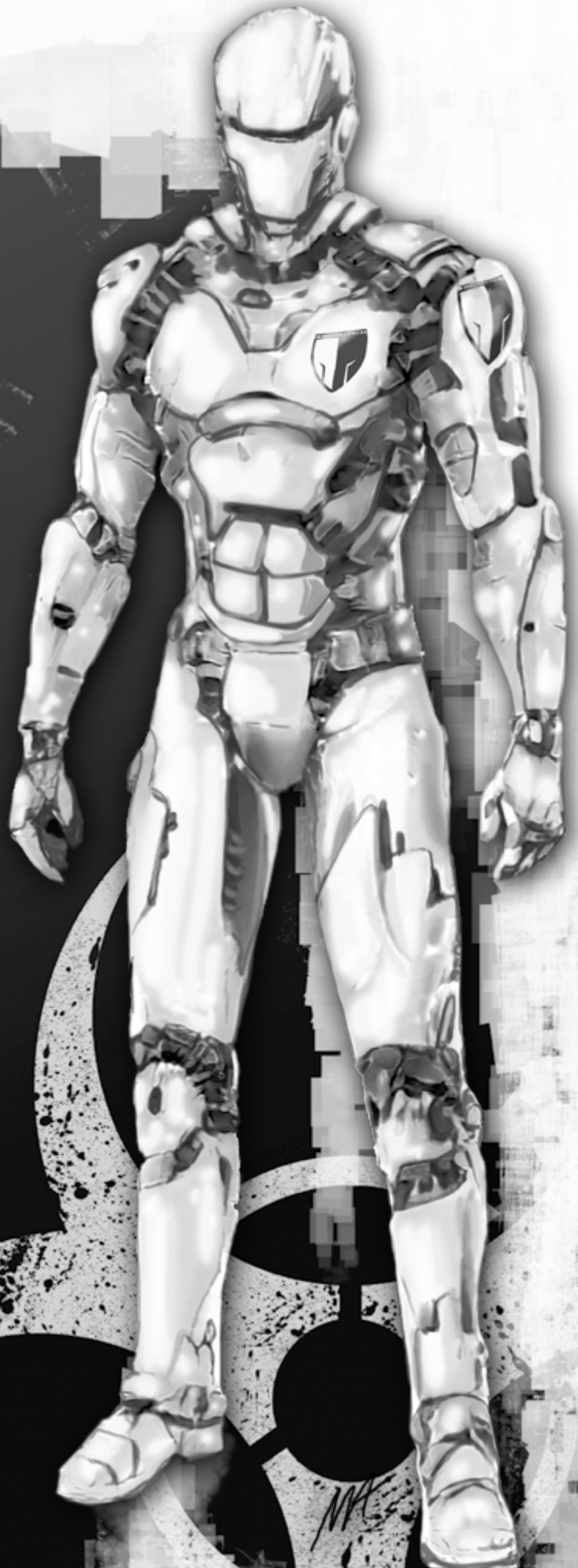
Mit Charisma bezeichnet man weitreichende Soziale Fähigkeiten und eine positive, überzeugende Ausstrahlung die aus dem eigenen Handeln und Auftreten erzeugt wird.

Handwerk

Praktische Vorstellungskraft und das handwerkliche Geschick diese umzusetzen bewertet man mit dem Attribut Handwerk. Charaktere die über ein ausgeprägtes mechanisches und technisches Verständnis verfügen, besitzen meist eine hohe Stufe in Handwerk.

Als Sonderattribute schließen sich noch „Adrenalin“ und „Schmerztoleranz“ an. Diese Attribute sind besonders, da sie bei der Charaktererschaffung nicht wie die anderen durch GP gesteigert werden, sondern meist durch die Spezies oder andere Faktoren bestimmt sind. Beide Attribute verfügen über keine zugehörigen Fertigkeiten und werden auch nicht für reguläre Proben verwendet. Adrenalin gewährt dem Charakter eine begrenzte Anzahl Bonuswürfel in Stresssituationen, oder die Option eine Probe erneut zu würfeln.

Schmerztoleranz erzeugt einen Schwellwert der das Schmerzempfinden des Charakters symbolisiert. Aus diesem Schwellwert wird im Kampf ein etwaiger Malus durch Verletzungen ermittelt (was deutlich komplexer klingt, als es am Ende ist).



Mindestwürfe und vergleichende Proben

Grundlegend gibt es zwei Arten von Würfelproben. Die eine Würfelprobe ist gegen einen festgelegten Mindestwurf, der sich aus der Schwierigkeit der Aktion ergibt und die andere ist gegen einen anderen Würfelwurf bei dem die beiden Ergebnisse miteinander verglichen werden.

Die regulären Proben gegen Mindestwürfe (kurz MW) sind wie folgt aufgeteilt.

Aktionsschwierigkeit und Mindestwurf

Routiniert 5, normal 10, anspruchsvoll 15, schwer 20, sehr schwer 25, episch 30, legendär 40

Wird der Mindestwurf erreicht oder übertroffen ist die Aktion geglückt. Liegt das Ergebnis unter dem Mindestwurf ist die Aktion missglückt und die Spielleitung schildert die (logischen und meist negativen) Konsequenzen.

Bei vergleichenden Proben gewinnt derjenige der den höheren Wurf erreicht. Bei Gleichstand gewinnt der Charakter der sich zu Beginn der Aktion in der passiven oder defensiven Rolle befand.

Wird jemand Überredet, so würfelt er mit der Fertigkeit Willenskraft dagegen. Bei Gleichstand verliert der Überredende, da dieser offensiv gegenüber dem zu Überredenden steht. Im Kampf ist der Verteidiger oder auch das Ziel defensiv und gewinnt bei Gleichstand die Probe.

Defensiv ist im Vorteil!

Kampfunden

Eine Kampfunde dauert bei NoReturn 3 Sekunden. In diesem Zeitraum besitzen alle am Kampf Beteiligten jeweils zwei aufeinander folgende Aktionen und eine dazu parallel verlaufende Bewegung. Hat ein Charakter diese Aktionen abgehandelt ist ein Charakter an der Reihe, der diese Runde noch keine Aktionen durchgeführt hat.

Initiative?

Es beginnt im Kampf derjenige, der die Initiative ergreift und agieren möchte. Spieler können sich abstimmen, welche Reihenfolge sinnvoll wäre. Benötigen die Spieler mit ihrer Entscheidung zu lange, so liegt es am Spielleiter die Initiative zu ergreifen und ihren Gegenspielern ihre Aktionen zu gestatten. Jeder darf unabhängig des Ablaufs nur einmal seinen Zug abhandeln bis alle an der Reihe waren!

Bewegung

Ein Charakter darf sich in einer Kampfunde entsprechend seiner addierten Stufe aus Beweglichkeit und Rennen in Metern bewegen. Sollte der Charakter die Fertigkeit Rennen nicht besitzen, so kann er sich nur so viele Meter bewegen wie seine Stufe in Beweglichkeit beträgt.

Eine Probe auf Rennen vergrößert die Bewegungsreichweite auf das Würfelergebnis in Metern. Allerdings unterliegen alle weiteren Aktionen die neben dieser Bewegung stattfinden einem Würfelmalus von 2.

Ablauf eines Angriffs

Ein Angriff ist innerhalb einer Kampfunde eine Aktion. Er wird in zwei Schritten abgehandelt. Schritt eins ist das Treffen des Ziels. Zum Treffen wird ein Angriffswurf gegen einen Verteidigungswurf ablegt. Dabei sind die für den Angriff verwendeten Attribute und Fertigkeiten von der Art des Angriffs und der verwendeten Waffe abhängig. Die Verteidigung ist ebenso von der Reaktion auf den Angriff und den Fähigkeiten des Verteidigers abhängig. Klassisch wird der Angriff mit Geschick + Schießen, Beweglichkeit + Nahkampf oder Beweglichkeit + Waffenkampf durchgeführt. Eine klassische Verteidigung ist Beweglichkeit + Ausweichen.

Ist der Angriffswurf erfolgreich, so wird das Ziel getroffen und man geht zum zweiten Schritt über. Ist die Verteidigung erfolgreich gewesen, endet an dieser Stelle die Aktion und man geht zur nächsten Aktion des Spielers über.

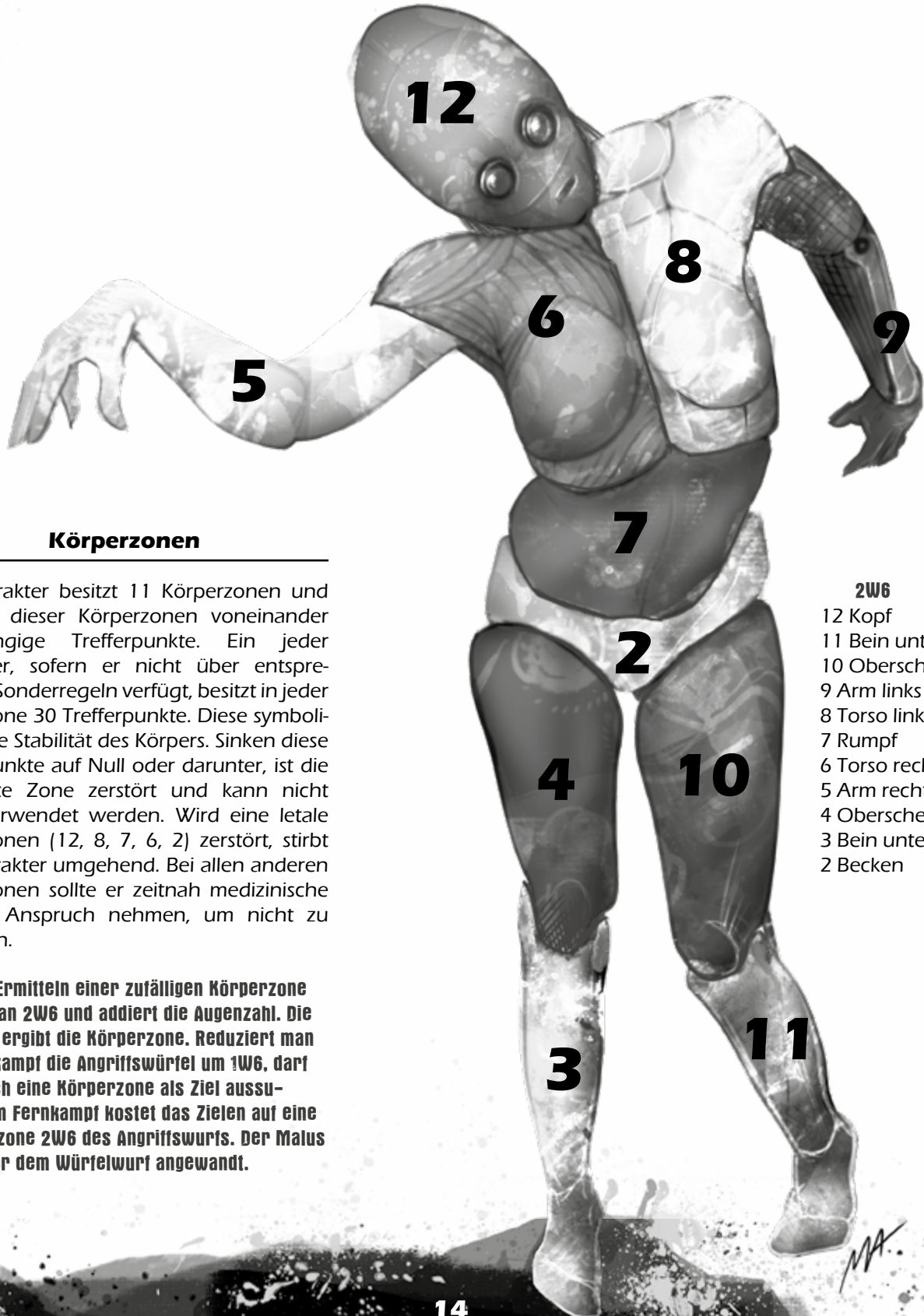
Der zweite Schritt ist die Schadensermittlung. Hier ist es stark davon abhängig ob und wenn welche Waffe geführt wurde. Bei einem waffenlosen Nahkampfangriff beträgt der Schaden lediglich die gewürfelte Stärke des Angreifers. Bei einem Waffenangriff wird auf die Stärke des Angreifers noch ein Bonusschaden durch die jeweilige Waffe addiert. Dieser Bonusschaden wird in der Regel durch eine fixe Anzahl an Bonuspunkten betitelt, die man auf das gewürfelte Stärke Attribut addiert. Bei Feuerwaffen ist der Schaden ebenfalls bei der Waffe vermerkt und wird ohne ein Attribut als fester Wert angegeben. Feuermodi und Sondermunition können diesen Wert dann noch verändern, sowie eine Sonderregel für „Gute Treffer“ die im Corebook genauer beleuchtet wird.

Gegen den erlittenen Schaden darf das Ziel mit seinem Konstitutionsattribut und einem Bonus aus möglicher Rüstung (auch hier in Form von fixen Punkten auf das Würfelergebnis) Widerstand leisten. Ziel der Schadenswiderstandsprüfung ist es den erlittenen Schaden möglichst weit zu reduzieren, so dass das Ziel unbeschadet aus dem Angriff hervor geht. Alle Schadenspunkte die nicht durch Konstitution + Rüstungsbonus verhindert werden, zieht man von den Trefferpunkten der getroffenen Körperzone ab.

Profil der Pistole „Kraft P11“

Art	Schaden	Modus	RD	Ladung	Gewicht	TS	Preis
Pistole	30p.	HM	1	18(m)	0,7 kg	II	380 N\$

Für unseren Einstieg ist hier erstmal nur der Schaden von 30 Punkte, 18 Schuss im Magazin und einen Angriff je Aktion (Halbautomatischer Modus) relevant.



Körperzonen

Ein Charakter besitzt 11 Körperzonen und in jeder dieser Körperzonen voneinander unabhängige Trefferpunkte. Ein jeder Charakter, sofern er nicht über entsprechende Sonderregeln verfügt, besitzt in jeder Körperzone 30 Trefferpunkte. Diese symbolisieren die Stabilität des Körpers. Sinken diese Trefferpunkte auf Null oder darunter, ist die komplette Zone zerstört und kann nicht mehr verwendet werden. Wird eine letale Körperzonen (12, 8, 7, 6, 2) zerstört, stirbt der Charakter umgehend. Bei allen anderen Körperzonen sollte er zeitnah medizinische Hilfe in Anspruch nehmen, um nicht zu verbluten.

Zum Ermitteln einer zufälligen Körperzone wirft man 2W6 und addiert die Augenzahl. Die Summe ergibt die Körperzone. Reduziert man im Nahkampf die Angriffswürfel um 1W6, darf man sich eine Körperzone als Ziel aussuchen. Im Fernkampf kostet das Zielen auf eine Körperzone 2W6 des Angriffswurfs. Der Malus wird vor dem Würfelwurf angewandt.

2W6

- 12 Kopf
- 11 Bein unten links
- 10 Oberschenkel links
- 9 Arm links
- 8 Torso links
- 7 Rumpf
- 6 Torso rechts
- 5 Arm rechts
- 4 Oberschenkel rechts
- 3 Bein unten rechts
- 2 Becken

Beeinträchtigung durch Wunden

Wie angesprochen besitzt jeder Charakter ein Sonderattribut namens „Schmerztoleranz“. Dieses Attribut besitzt maximal 10 Stufen und zeigt auf wie viel Schaden und damit verbundenen Schmerz der Charakter aushält, bevor er Behinderungen erleidet oder sogar sein Bewusstsein verliert.

Je höher die Stufe, desto höher ist der Schwellwert, ab dem der Charakter Mali durch Schaden erleidet.

Die Höhe des DMG Schwellwertes beträgt Schmerztoleranz x10% der Trefferpunkte des Charakters.

DMG Schwellwert stammt von der Abkürzung „Damage“ also Schadens-Schwellwert.

Schaden in einer Körperzone erzeugt einen kumulativen Malus von 2 Würfeln, wenn er den DMG Schwellwert übersteigt, sonst nicht. Hierbei wird jede Körperzone einzeln gewertet und die daraus entstehenden Mali aufaddiert.

Erleidet man also an einem Arm und einem Bein Schaden der über dem Schwellwert liegt, so erhält man -4 Würfel auf alle Aktionen.

Schmerztoleranz xTP/10 = DMG Schwellwert

Trefferpunkte 30 entspricht somit einem Modifikator von Schmerztoleranz x3 und folgender Staffellung.

Schmerztoleranz 1 = DMG Schwellwert 3
Schmerztoleranz 2 = DMG Schwellwert 6
Schmerztoleranz 3 = DMG Schwellwert 9
Schmerztoleranz 4 = DMG Schwellwert 12
Schmerztoleranz 5 = DMG Schwellwert 15
Schmerztoleranz 6 = DMG Schwellwert 18
Schmerztoleranz 7 = DMG Schwellwert 21
Schmerztoleranz 8 = DMG Schwellwert 24
Schmerztoleranz 9 = DMG Schwellwert 27
Schmerztoleranz 10 = DMG Schwellwert 30

Stufe 10 bedeutet somit, dass dem Charakter keine Mali durch Schaden auferlegt werden und man auch nicht dadurch das Bewusstsein verlieren kann.

Ist der Malus insgesamt so hoch wie Konstitution oder höher, wird man für 2W6 Minuten bewusstlos.

Patsy erleidet einen Schadensüberschuss von 20 Punkten (nach dem sie mit Konstitution den ursprünglichen Schaden bereits reduziert hat). Ihre Schmerztoleranz liegt bei 3 und sie besitzt als Mensch 30 Trefferpunkte. Der Schwellwert liegt also bei 9 Punkten und wurde bei weitem übertroffen. Sie erleidet einen temporären Malus von 2 Würfeln auf alle Aktionen. Da ihre Konstitution 3 beträgt, wird sie trotz dieser extremen Verwundung noch nicht ohnmächtig.

Schadenswiderstandstests werden durch Verwundungen niemals reduziert. Man darf immer die volle Stufe in Konstitution an Würfeln verwenden, um gegen Schaden zu würfeln.



„Zivilisationen zeichnen sich durch ihren Umgang mit dem Fortschritt aus. Deswegen existiert das Zentrum.“

- General T.J. Hall ZSS

Beispielhafter Spielablauf

Sarah, Maya, Diego und Tim haben sich zu einem Rollenspielabend mit NoReturn getroffen. Maya hat sich zum Spielleiten gemeldet, da sie sich bereits mit dem Regelsystem vertraut gemacht hat und viel Spaß an dem Großen Ganzen und dessen Präsentation findet. Sarah, Diego und Tim suchen sich von den fünf beiliegenden Startcharakteren je einen aus. Sarah entscheidet sich für die Glücksspielerin „Patsy“ und Diego für den Söldner „Samir“. Tim fragt Maya, ob es auch in Ordnung wäre, wenn er die Bärenmutantin „Hellga“ spielt, Maya entgegnet ihm: „Natürlich, jeder kann spielen was ihm/ihr gefällt.“

Maya verteilt an alle anderen einige sechsseitige Würfel und je einen andersfarbigen Würfel, der bei jedem Spieler den Hazard-Di symbolisiert.

Für jeden Spieler hat Maya einen Ausdruck des jeweiligen Charakters vorbereitet, damit sie eine gute Übersicht über ihre Fähigkeiten und Ausrüstung erhalten.

Abweichend von dem hier genannten Mini-Szenario hat sich Maya etwas ausgedacht und beginnt die Situation zu beschreiben. Die Gruppe erwacht durch das Rappeln des Untergrunds und bemerkt, dass sie sich in einem LKW befinden. Leichte Kopfschmerzen überlagern die Erinnerung daran, wie sie an diesen Ort gelangt sind. Glücklicherweise waren ihre vermeintlichen Entführer so nachlässig und haben den Charakteren ihre Ausrüstung nicht abgenommen, sondern in einer offenen Kiste im Laderaum verstaut. Offenkundig rechneten sie nicht mit ihrem Erwachen.

„Sind wir gefesselt oder können wir uns frei bewegen?“, fragt Diego umgehend. „Nur die große Mutantin wurde mit Seilen gefesselt, bei euch hat man aus unerfindlichen Gründen darauf verzichtet“, bestätigt Maya. Sarah witzelt: „Ich drehe mich lachend zu Samir rum und sage ‚du scheinst wohl nicht furchteinflößend genug, dass man dich fesselt!‘“ Diego erwidert: „Ich winke auf diese Frechheit nur ab und spare mir eine weitere Reaktion.“

„Gut,...“, eröffnet Maya und wendet sich an Tim: „Was möchtest du als offenbar gefährlichste Person in dem Laderaum machen?“ Tim grübelt kurz und stellt dann lauthals fest: „Ganz klar, mit lautem Brüllen möchte ich die Seile zerreißen!“ „Dann leg bitte eine Probe auf deine Stärke ab. Die Seile zu zerreißen ist eine sehr schwere Angelegenheit, was einen Mindestwurf von 25 Punkten erfordert“, erläutert Maya.

Tim würfelt mit einem Hazard-Di und fünf gleichfarbigen Würfeln, da seine Stärke 6 beträgt. Er addiert das Ergebnis und bellt freudig heraus: „Eine 26!“ Anerkennend nickt Maya. „Als du deine Muskeln anspannst reißen die Seile wie dünne Papierstreifen.“

Diego möchte weiter machen und spricht Maya an: „Mit einem Nahkampfangriff gegen das LKW Tor bekomme ich den Laderaum nicht auf, oder?“ „Voraussichtlich nicht, da du dann nur mit einem Wurf auf Stärke den Schaden ermittelst, und Samir ist eher der Waffennarr als Nahkämpfer“, bestätigt Maya.

„Meine Ausrüstung ist in der Kiste hast du gesagt? Dann nehme ich meine Pistole und möchte, wenn möglich, das Tor vom Laderaum aufschließen. Dann können wir hinten aus dem LKW klettern.“ „Das Ziel ist nicht sonderlich groß, daher stellen wir uns vor, es ist so groß wie eine Körperzone. Um eine genaue Körperzone beim Fernkampf anzugreifen musst du zwei von deinen Angriffswürfeln weglegen.“, entgegnet Maya. Diego würfelt für seinen Charakter die Probe auf Geschick + Schießen - 2 Würfel. „Ich habe eine 17 gewürfelt, reicht das?“ Maya bestätigt: „Das Ziel ist nicht weit entfernt und ein anspruchsvoller Mindestwurf ist absolut ausreichend. Deine Pistole ist eine Kraft P11 und macht 30 Schadenspunkte an der Verriegelung. Es knallt laut und das Doppeltor schwingt durch die Vibration der Fahrt auf. Ihr könnt nach hinten aus dem LKW auf die zerklüftete Straße sehen. Ihr fahrt etwa 30 Einheiten, also 30 Meter in einer Kampfrunde“, beschreibt sie die Situation.

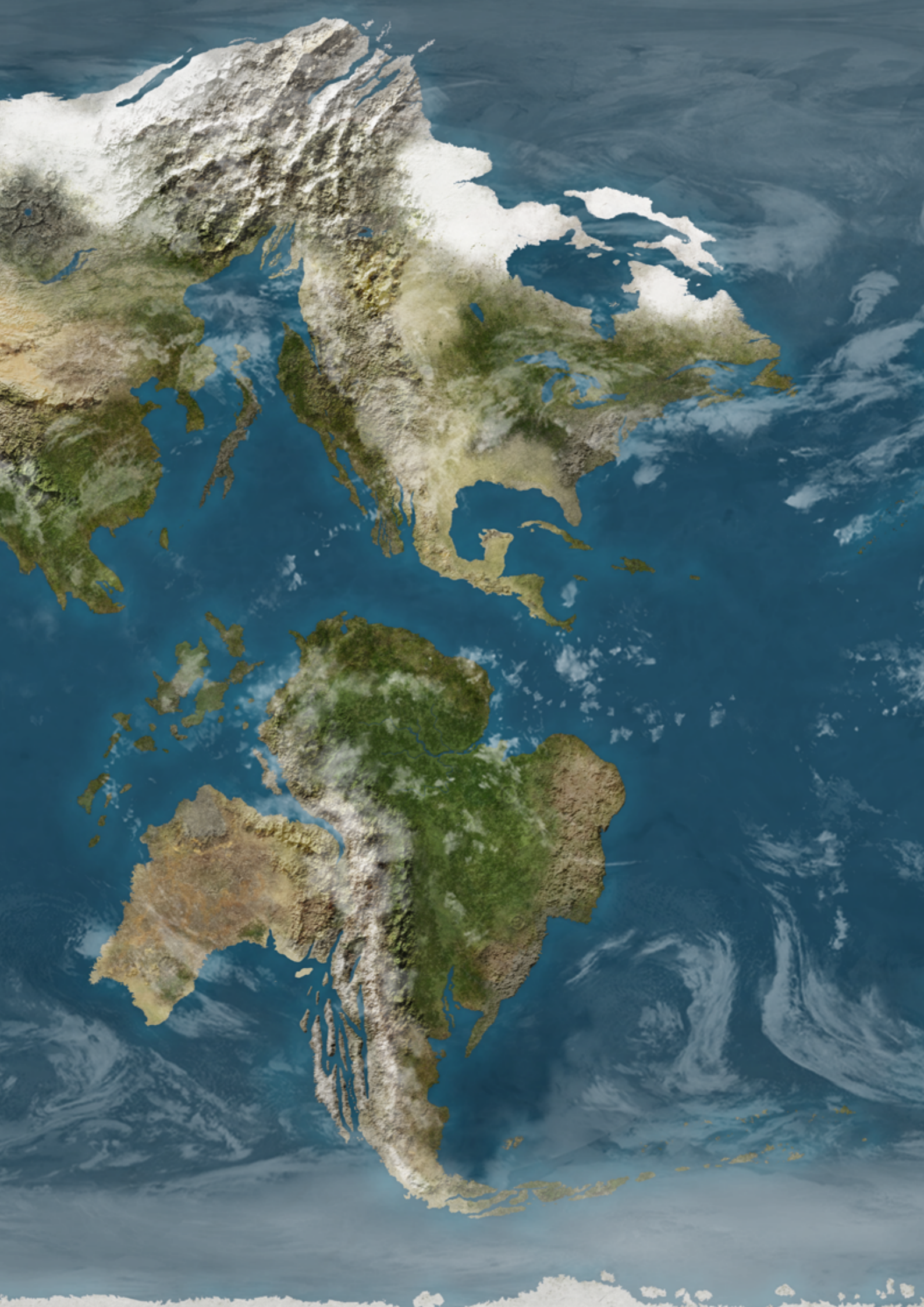
Sarah schlägt vor, dass Patsy auf das Dach des LKWs klettern könnte. Tim ergänzt: „Gute Idee, ich sicher dich wenn du kletterst.“ Sarah legt auf Mayas Hinweis hin eine Kletternprobe gegen Mindestwurf 20 ab, da die Situation von allen als eindeutig schwer betitelt wird. „Oh nein, ich habe eine 19 gewürfelt. Was passiert nun?“ fragt Sarah ihre Spielleiterin. „Tim, dein Charakter wollte Patsy sichern und darf daher auf Reaktion würfeln, um sie aufzufangen. Schaffst du eine 15, hast du sie. Allerdings bringst du dich damit selbst in Gefahr, schließlich balancierst du an der offenen Tür eines fahrenden LKWs. Leg bitte sofern du das dennoch machen möchtest eine Probe auf Akrobatik Mindestwurf 10 ab. Das gehört zu Beweglichkeit.“

Tim nimmt seine Würfel und schafft die Probe auf Reaktion, aber nicht die zweite Probe auf Akrobatik, da er die Fertigkeit nicht besitzt, musste er seine Beweglichkeit um zwei Würfel reduzieren. „Du schnappst sie, stolperst allerdings selbst aus dem LKW und stürzt auf die Straße. Wirf bitte gegen 30 Schadenspunkte, die der Fahrtgeschwindigkeit entsprechen, Konstitution.“

Tim legt die Probe ab, erhält an allen Körperzonen 7 Schadenspunkte, da Hellga sich schützend um Patsy wickelt. Diego kündigt an hinter den Frauen her auf die Straße zu springen, um nicht von ihnen getrennt zu werden. Die Gruppe spielt noch Stunden weiter, da sie grade erst in Fahrt kommen.

Erde 5415





Mini-Szenario

Zusammenfassung

Teil 1

Die Charaktere befinden sich bei Anbeginn der Nacht in einem verlassenen Parkhaus in dem ein Streetfight abgehalten wird. Dieses Event wurde von der hiesigen Gang organisiert. Die Spieler können die verschiedenen Stationen des Events begutachten und sich hier in lockerer Atmosphäre im Rollenspiel üben.

Teil 2

Zu einem vom Spielleiter bestimmten Zeitpunkt beendet er das Geplänkel der Spieler und beginnt den zweiten Teil des Mini-Szenarios. Das Zentrum jagt Mutanten und die, die sich mit ihnen einlassen. So ist es keine Seltenheit, dass Zentrumsloyalisten es als ihre Pflicht ansehen, Events wie diese zu stürmen. So auch heute, als einige Fanatiker gewaltsam versuchen das Gesetz des Zentrums umzusetzen. Es kommt zum Kampf und die Spieler können sich auf die Seite der Veranstalter schlagen, fliehen oder gar eigene Ziele verfolgen.

Kursiver Text kann den Spielern vorgelesen werden. Der übrige Text ist dem Spielleiter vorbehalten.

>> Ort; die zweite Ebene des Parkhauses Elmstreet Ecke 13rd, New Jersey City.

Die Sonne ist schon vor einiger Zeit untergegangen. Von Müdigkeit ist keine Spur. Das Verlangen nach Unterhaltung und Spannung wuchs an und wollte gestillt werden. Ihr habt euren Hort verlassen und befindet euch auf einem Event, das von einer der hiesigen Gangs arrangiert wurde: Ein Streetfight.

Das Ambiente des Streetfights ist ausgelassen und laut. Ein kleiner dunkelhäutiger Kerl nimmt fleißig Wetteinsätze an, während seine zwei Bodyguards zu aufdringliches Volk von ihm fern halten. Aus der Schiebetür eines offenen Vans werden Getränke in bunten Farben und dreckigen Kanistern verkauft. Auch eine Palette Black Bull scheint zu seinem Glück von einem LKW gefallen zu sein. Weiter entfernt von der Mitte des Geschehens buhlen eine Hand voll Prostituierte um die Aufmerksamkeit von potentiellen Freiern. Mister Mysteriös unterhält sich mit Lady Verschlagen in einer dunklen Ecke und vier pöbelnde Jagu Boys springen beflügelt von Drogen durch die Reihen der Gäste und fangen Streit an. Die blecherne Musik übertönt gerade eben die Motoren des transportablen Generators und beschallt die ganze Ebene des Parkhauses. Zahllose Fahrzeuge, teils ausgebrannt teils den Besuchern angehörig, stehen verteilt wie Landminen auf dem Deck. Eine große Traube von johlenden Gaffern hat sich um

die Grube versammelt in der eine Kämpferin einem Muskelberg die Augen auszukratzen scheint. Alles in allem ein ganz normaler Abend zwischen Müll und moralischer Abgründe. <<

Verschiedene Stationen (Teil 1)

Während des Streetfights gibt es verschiedene Stationen an denen unterschiedliche Handlungen stattfinden. Je nach dem, wohin die Charaktere der Spieler sich bewegen, können sie unterschiedliche Gesprächsfetzen und Situationen miterleben.

Nach den Beschreibungen der einzelnen Stationen findet sich ein Grundrissplan der für die Spieler kopiert und offengelegt werden kann, um die Situationen besser zu verdeutlichen. Der Plan der dem zweiten Teil „Der Überfall“ beigefügt ist, ist ausschließlich für den Spielleiter gedacht. Als Orientierungshilfe ist hier das grobe Vorgehen und die Positionierung der Zentrums Fanatiker bei dem Überfall vermerkt.

Die Außenkante des Parkdecks

Außerhalb des Parkhauses fällt der Blick auf die heruntergekommene Stadt New Jersey City. Leerstehende Gebäude auf der gegenüberliegenden Straßenseite, ein gigantischer Schutthaufen und ein ausgebranntes Mehrfamilienhaus grenzen seitlich an dieses Parkhaus. Nach hinten hinaus recken sich unheimlich alte Baukräne einer verlassenen Großbaustelle in den Nachthimmel. Der Boden der Baugrube ist kaum zu erkennen. Vom Meer treibt der beißende Geruch des toxischen Wassers an Land und ein stotterndes Erbrechen zerrt die Gedanken zurück auf dieses Parkdeck. Rülpsend entschuldigt sich der Junkie und torkelt weiter.

Das zentrale Treppenhaus

Die Zugangstüren zum Treppenhaus sind abgeschlossen und scheinen recht stabil. Der eine Aufzug funktioniert offensichtlich seit Jahren nicht mehr, es dürfte aber ein leichtes sein ihn auf zu stemmen.

<< Mindestwurf 15 Stärke um die Tür zum Schacht zu öffnen. >>

Die Aufzugskabine scheint im Erdgeschoss zu stehen. Etwa sechs Meter sind es bis auf ihre Decke. Nach oben erstreckt sich der Schacht mit seinen zwei Stahlseilen und der verrosteten Leiter zwei Etagen weiter hoch. Das Dach ist sicherlich von dort aus zu betreten.

Das Wettpult

Hier kann man Geld verwetten oder gewinnen. Die angeschlagenen Namen sind oberflächlich und einfach wie Big Boy, Pseduo Chick, Scoundrella, Grimm Reaper und so weiter. Die Wetten sind wenig strukturiert und scheinen eine fast wahllose Verteilung der Verlierer an die Gewinner darzustellen. Kaum etwas wo man nüchtern investieren möchte. Zum Glück gibt es genügend Personen die nicht nüchtern sind.

Der Getränke Van

Eine Augenweide von ungewaschener Hoffnungslosigkeit bedient das durstige Volk. Die Spezialitäten des entfernt als Bartender zu beschreibenden Kerls scheinen gepanshtes Bier und abgestandenes Bier zu sein. Für 5 New Dollar kann man sich hier bereits zwei Liter dieser Geschmacklosigkeit in einem handlichen Kanister kaufen. Freudig wird hier jeder mit: „Na, was kann Chad dir gutes tun?“ begrüßt.

Prostituierte

Drei attraktive Damen und ein Herr stehen abseits und lachen laut und herzlich. Sie winken Gästen zu und werfen Küsse in die Luft. Hoch professionell und sympathisch wirkt die Gruppe, die immer noch weit genug von einander entfernt steht um keine möglichen Freier abzuschrecken.

Je näher man kommt, desto mehr freundliche Komplimente und interessierte Blicke dringen von ihnen hervor. Schnell wird deutlich, dass die zwei größeren Vans im Rücken der Gruppe ihnen gehören und sie kleine Vergnügungshöhlen dort eingerichtet haben. Auf der Außenseite ist ein Zettel geklebt der verschiedenste Dienstleistungen zu unter 100 N\$ anpreist. Es scheint jeder willkommen zu sein und für entsprechenden Schutz ist ebenfalls gesorgt.

„Namen sind Schall und Rauch, lass uns doch lieber schauen wie ich dir eine schöne Zeit verschaffen kann.“
<< Ausdauerwurf in Minuten kann Mann und Frau sich dort vergnügen >>

Die pöbelnden Junkies

Pöbelnde Jugendliche sind keine Seltenheit, besonders bei solchen Events. Sprüche und Beleidigungen werden locker an jeden verteilt der mehr als nur einen Blick riskiert. „Hey du hässliches Ding! Du siehst aus wie das was ich vorhin in die Schüssel gekackt habe! Sorry, ich meinte nicht dich... sondern deine Mutter, du Evolutionsunfall!“ Dies und noch vieles mehr dringt aus der Ecke der in rockigen, dreckigen und geflickten Kleidungen gehüllten Jagu Boys. Dafür dass sie nur zu dritt sind und maximal 19 Jahre alt, verhalten sie sich schon wie die Großen.

Werte der drei Jagu Boys, falls man eine Schlägerei beginnt.

GE 2, ST 3, KO 3, BE 3, WI 2, WA 3, CH 2, HA 2, Schmerz-
toleranz 2 (DMG Schwellwert 6)

Ausweichen 1+BE (=4), Nahkampf 3+BE (=5), Rennen
3+BE (=6), Willenskraft 2+WI (=4)

30 Trefferpunkte.

Ausrüstung: Die Jagu Boys tragen billige Schlagringe bei sich, welche im Nahkampf ST + 10 Punkte Schaden verursachen. Außerdem ein paar Zentrum Zigaretten, Feuerzeuge und 45 N\$.

**Stärke wird beim Schaden immer regulär mit Hazard Di
gewürfelt und anschliessend um die Punkte der Nahkampf-
waffe erhöht.**

Die Grube

Hier hat sich das meiste zwielichtige Volk versammelt um den illegalen Kämpfen beizuwohnen. Sie wetten auf muskulöse Kämpfer die sich für ein paar New Dollar das Leben aus ihren Körpern prügeln. Dieses Treiben versetzte schon von jeher die Massen in Aufruhr. Schwitzende Leiber pressen sich aneinander, springen und brüllen voller Adrenalin einander an; und das ist nur das Bild außerhalb der Grube. Innerhalb hockt eine junge Frau mit kahl geschorenem Kopf auf einem stark behaarten Mann. Sie schlägt wie eine Furie auf ihn ein und kratzt über sein Gesicht. Die wachsende Pfütze voller Blut erklärt schweigend, warum man keine Abwehrbewegungen des Mannes erkennen kann. Das Ende des Kampfes teilt die Stimmung der Menge in euphorische Gewinner ihrer Wetten und den wütenden Rest.

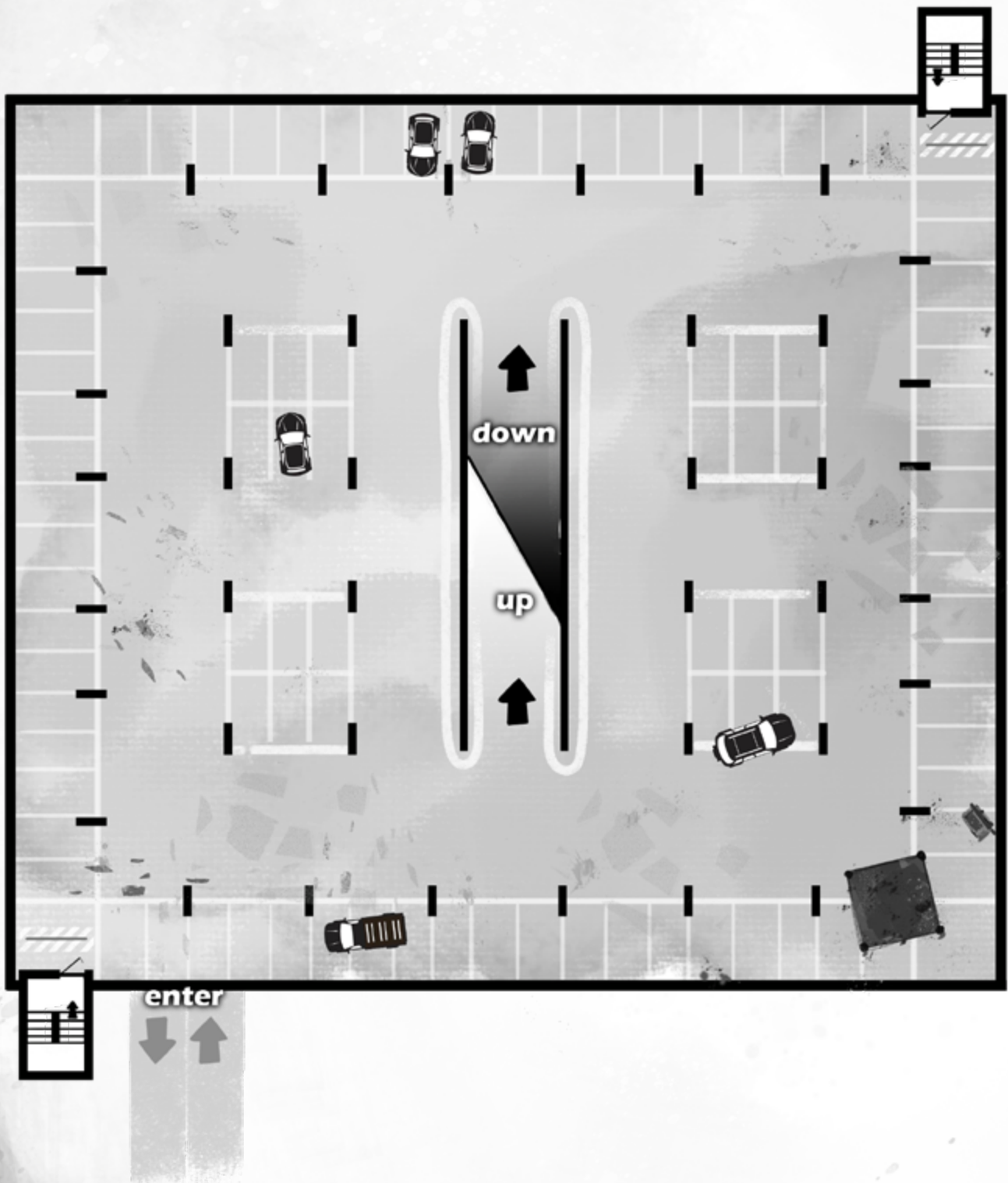
Mr. Mysteriös und Lady Verschlagen

Leise unterhalten die beiden stark verummten Gestalten sich. Abgeschieden neben einer Außensäule des Parkdecks, sehr darauf bedacht, dass niemand näher als zehn Schritte an sie heran kommt.

„Die Gerüchte besagen, dass es ein Schmugglerversteck voll mit Schwarzmarktware in der Containerstadt gibt. Kaum jemand kennt die Koordinaten, aber ich habe sie hier notiert, zusammen mit einem Transportkontakt“. Ein Zettel wechselt im Austausch gegen ein in Lumpen eingewickelter Geldbündel den Besitzer.

„Es ist mir immer eine Freude mit Ihnen Geschäfte zu machen M.“, entgegnet Lady Verschlagen und beide verschwinden zügigen Schrittes in die Dunkelheit des Parkdecks, sicher um den Gelungen Austausch anderen Parteien über ihre Smartcoms mitzuteilen.

Hier kann die Spielleitung den Übergang zu weiteren Spielen oder auch zu dem Kurzabenteuer „Lieferverzug“ aufbauen. Das genannte Abenteuer wird im Zuge der zweiten Edition für NoReturn sowohl als pdf als auch Print erhältlich sein.



Der Überfall (Teil 2)

Schreie ertönen von der Auffahrt. Es ist das Feuern von Pistolen zu hören und kurz darauf sieht man einen Trupp von zehn Personen das Event stürmen. Trotz ihrer unterschiedlichen Bewaffnung, die von Ketten über Baseballschlägern bis zu Pistolen reicht, haben sie eines gemeinsam: Eine weiße Armbinde mit Zentrumlogo und ebenso einen weißen Hartschalenbrustpanzer der, nicht selten, mit Parolen aus Blut beschmiert wurde. Der Begriff „brave Bürger“ schlug bei diesen Individuen in Fanatismus und den Wunsch nach bedingungsloser Zentrumstreue um. Selbstjustiz entlang der Zentrumsstatuten war ihr übergeordnetes Ziel. Auch nur ein einziger Mutant würde ausreichen um alle Anwesenden umgehend wegen Hochverrats zum Tode zu verurteilen, und es waren deutlich mehr vor Ort die ihre verschobene Denke und Taten rechtfertigen.

Werte der Zentrum Fanatiker

GE 3, ST 3, KO 3, BE 3, WI 2, WA 3, CH 2, HA 2, Schmerztoleranz 3 (DMG Schwellwert 9)
Ausweichen 2+BE (=5), Nahkampf 3+BE (=6), Rennen 2+BE (=5), Schießen 2+GE (=5), Waffenkampf 2+BE (=5), Willenskraft 3+WI (=5)
30 Trefferpunkte, Schutzweste an Körperzone 6, 7 und 8 mit 15 Punkten MK:B (harte Panzerung).
3 Personen mit Pistolen: Kraft P11 Schaden 30 p., Modus HM (1 Schuss je Aktion), 18 Schuss im Magazin.
3 Personen mit Baseballschlägern: Angriff mit Waffenkampf, 1 Bonus Angriffswürfel, Schaden ST + 20 Punkte
2 Personen mit Ketten: Angriff mit Waffenkampf, 1 Bonus Angriffswürfel, Schaden ST + 20 Punkte
2 Personen mit Springmesser: Angriff mit Nahkampf, 1 Bonus Angriffswürfel, Schaden ST + 15 Punkte.

Zum Abschluss?

Die Spielgruppe kann durch einen erfolgreichen Kampf, eine Flucht aus der Szene oder auch geschickte soziale Interaktion den Überfall zu einem Ende bringen. Welcher Weg und welches Endscenario gewählt wird oder sich entwickelt ist dabei irrelevant. Hier ist der Weg das Ziel, also habt Spaß und nehmt es zum Einstieg in deutlich größere Abenteuer.

Weitere Inhalte des Regelsystems

In dieser Testversion von NoReturn wurden bewusst weiterführende Regeln nicht aufgeführt. Hier ein Einblick welche Bereiche im NoReturn Corebook zusätzlich im Detail erläutert werden.

Charaktererschaffungssystem

Charakterentwicklung in Werten und Persönlichkeit

Butterfly Effekt (Talente und Begabungen die mit in die Charakterentwicklung einfließen)

Moralsystem & Charaktermerkmale (Chaos und Justice Points)

Psychischer und physischer Verfall durch Drogen, Robotik und Krankheiten

PSI-Kräfte (über 150 Möglichkeiten PSI zu nutzen)

Handwerk (herstellen von Waren und neuen Technologien)

Krankheiten und Kreaturen der Welt

Adrenalin System

Robotik und Biomechanik Systematiken

Biologische Abnormitäten und Regeneration

Weitere und vollständige Waffenfeuermodi und besondere Angriffe (sowohl im Nah- als auch Fernkampf)

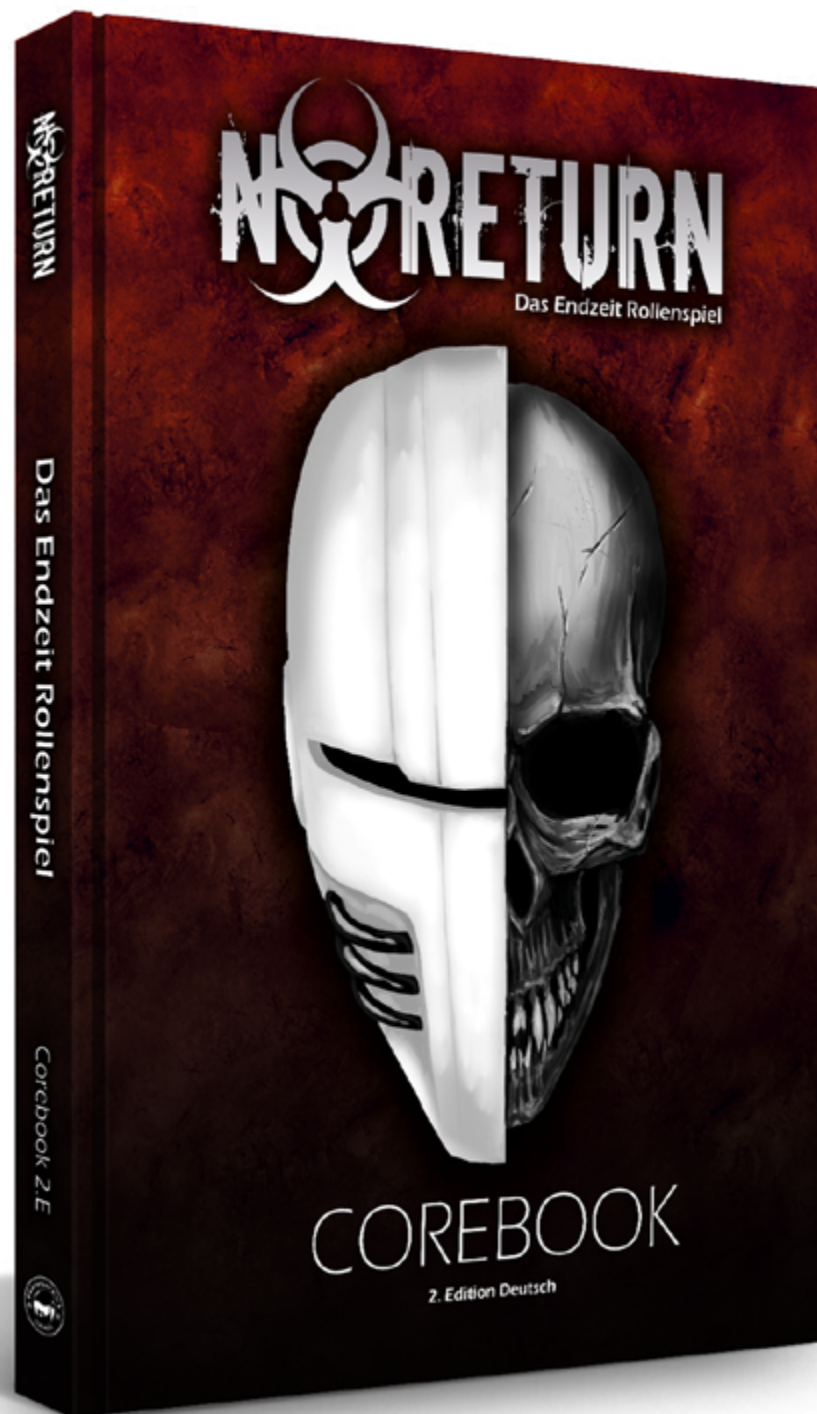
Style-Skills wie Kampfkünste und Nicht-Kampf Skills

und einiges mehr...

Gut zu wissen

Mannifest Games gibt es auch bei vielen Socialmedias. Auch hier gibt es immer wieder Informationen zu aktuellen Projekten, Entwicklungen und Veröffentlichungen. Also liken, followen und abonnieren was das Zeug hält ;-)

Eine gute Übersicht findet ihr auf „www.linktr.ee/mannifestgames“



www.mannifest-games.de

